TOP GAMES

09/1995

Lode Runner: The Legend Returns

TOP GAMES

"Top Games" започва пътя си като рубрика в специализираното списание "Computer" през 1992 година. Постепенно увеличава обема си и през 1995 става самостоятелно приложение към списанието.

Именно тук се ковє българската гейм журналистика. Голяма част от авторите в "Top Games" в последствие създават и пишат в "PC Mania" и "PC Club".

За целите на проекта "Лазарус", всеки брой е опакован с корица в съвременен стил.

Приятно четене!

Този брой е сканиран от **Shiriku Robutt**

LODE RUNNER

(Windows version by Sierra & Presage)

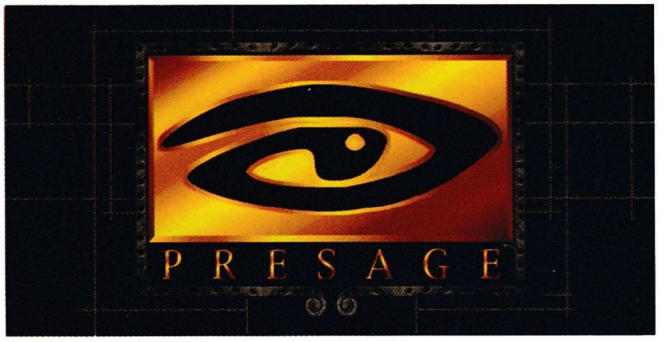
... с Георги Пенков и Боян Спасов

Графика:	**67%** (добро постижение за игра под Windows)
Звук:	**66%**
Оригиналност:	**65%** (въпреки че е продължение)
Удоволствие:	**64%** (постепенно намалява)

☐ AT286	■ AT386	■ AT486
☐ EGA	■ VGA	■ SuperVGA
■ SoundBlaster	■ AdLib	☐ Roland
■ Клавиатура	■ Мишка	■ Джойстик

Минимална памет	**2 Мбайта**
Дисково пространство	**10,5 Мбайта**

Една от най-старите игри, първата версия на която е създадена още преди 15 г., вече има и нова версия за Windows. Когато в България бяха популярни компютрите от фамилията ПРАВЕЦ 82, тази игра бе вече широко разпространена. Тя бе създадена от Джордан Менер и неговата фирма Broederbund (той е автор и на Prince of Persia I и II).



Сега играта е възкресена в нова светлина от Sierra и Presage, които обаче са предпочели Windows среда. Играе се в цял прозорец, като работната площ се скрива и остава да се вижда само полето на играта. Дори менюто го няма, но то може лесно да се извика с преместване на мишката.

Играта работи без проблеми и с различни надстройки на Windows, като PCTools for Windows, Norton Desktop и пр. Програмите, подобни на тези за кирилизация, не могат да бъдат прикрити, затова е препоръчително да се изключат преди нейното зареждане. Какъвто и да е текущият графичен режим, графиките си остават в режим 640x480, като празното пространство се компенсира с интересен декор на заден фон. Lode Runner поддържа както 16, така и 256 цвята (с 16 обаче е доста уродлива). Ако имате звукова карта, ще се насладите на страхотен звуков съпровод, за което се използват собствените аудио драйвери на Windows.

Въпреки новото оформление идеята не се различава много от тази в първата версия. Отново човечето (главният герой) събира разни златни боклуци (ковчежета, черепчета и др.), бягайки от пазачите, които повече приличат на вампири, отколкото на хора. От тях човек лесно може да се отърве, като с лазерния си пистолет изкопае дупки, в които те падат (интересно защо не може просто да ги застреля). След известно време дупките сами се запълват, като погребват и този, който е паднал вътре. Гадовете, след като бъдат закопани, обаче отново се появяват и гоненицата продължава. Играч

чът може да използва дупките и като стратегически изход за бягство. Ловко можете да се изплъзнете на пазачите и чрез устройствата за телепортиране, разпръснати тук и там „по сцената". За скривалища могат да се използват и нишите в стената, като играчът може да остане незабелязан. Нивото се минава, когато бъде обрано всичкото злато.

Принципна новост е възможността двама души да играят едновременно. Играта има 150 нива за един играч и 30 за двойка. Те могат да се редактират, така че можете да си създадете колкото си искате собствени нива. Възможно е още да запазвате текущото състояние на играта на диска, да прескачате нива (не ви го препоръчвам, защото така ще пропуснете забавните минианимации между отделните нива), да се „сдобивате" с безсмъртие и пр.

Има и купчина нови „оръдия на труда", които могат да се използват само от вас, но не и от пазачите. Достатъчно е да споменем ключовете за разноцветните врати (не знам на кой идиот ще му хрумне да си боядиса вратата зелена, оранжева

или синя), кофичките с лепило, които забавят както вас, така и пазачите, „кангото", с което разполагате на някои от нивата и с което можете да пробивате бетонните подове, бомбите, които копаят по няколко дупки наведнъж, но гърмят както противника, така и вас, газовата пръскачка (нещо като спрей 1000000000001), която замайва всички други с изключение на този, който я използва, и какво ли още не.

Впрочем вампирите лесно могат да бъдат прекарани в предварително заложен капан, където веднъж хванати, увисват надолу с главата (като са глупави, така им се пада), почват зверски да се въртят, негодуват и повече не дохождат. Внимавайте обаче да не се прецакате сами.

Ако все пак решите сериозно да се захванете с новата версия на Lode Runner, въоръжете се с търпение и съобразителност. Те наистина ще ви трябват. Опитът обаче си струва, защото играта е голям майтап.

□